TM
SPAWN
TM
image
9
250
PTAS.
WORLD COMICS
PLANETA DE AGOSTINI
McFARLANE

image™ COMICS PRESENTA:

"ANGELA"

guión
NEIL GAIMAN
lápiz y tinta
TODD McFARLANE
color
STEVE OLIFF
REUBEN RUDE y
OLYOPTICS
portada
TODD McFARLANE
color portada
OLYOPTICS

Dedicado a la memoria de:
Harvey Kurtzman

REALIZACIÓN DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA:

FRANCISCO PÉREZ NAVARRO
Traducción

CARLOS MONTE & PEP RIMBAU
Diseño interior

ASTILLEROS INFOGRÁFICOS
Rotulación y Realización Técnica

SPAWN nº 9. Enero de 1995. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISSN: 1134-1599. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Editor: Antoni Guiral.
Copyright © 1993 Todd McFarlane. Copyright © 1995 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Copyright © 1995 de los autores sobre los textos publicados. Este número comprende el material del comic-book *Spawn*, nº 9 (III/93). Spawn y todos los personajes y sus imágenes características son propiedad y marcas registradas de Todd McFarlane.
Imprime: Gaybán Grafic. C/ Almirante Oquendo, 1-9. 08020-Barcelona. Depósito legal: B-14730-94. Distribuye: Midesa. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28049-Madrid. Tfno.: (91) 662 10 00. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

image™

¡SOCORRO! ¡PIEDAD!
¡POR EL AMOR DE DIOS, ¿NO VIENE NADIE?! ¿NADIE NOS VA A SALVAR?
Hellspawn: *
Identificación: el sirviente del infierno (ver ilustraciones de diseño básico y variantes en pgas. 1131-1150) es un caparazón inteligente que cubre al engendro del infierno. Muchos engendros son multiformes.
POR FAVOR... SOCO-RRO...
Características:
En este manual nos referiremos sólo a los engendros en los Mundos de los Vivos. Los de los Otros Mundos no se deben cazar, a menos que se declare la guerra de manera formal. Se recomienda tomar precauciones.
En cambio, los engendros de los Mundos Vivos son caza permitida, el material que Malebolgia considera que puede ser digno de un alto rango en la Guerra Venidera. La técnica habitual es reclutarlos en La Tierra con una cantidad de poder elevada, pero limitada.

* ENGENDRO DEL INFIERNO.

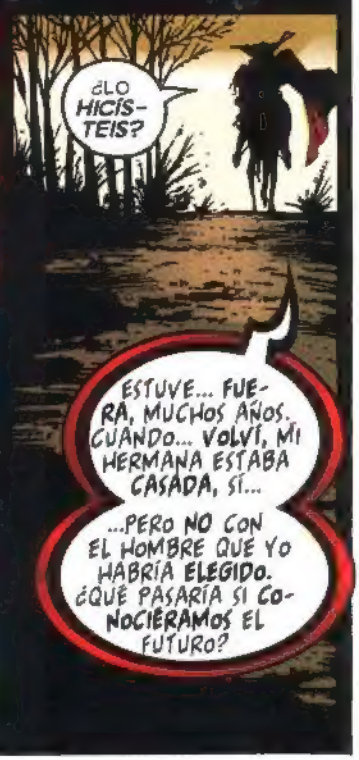
BUENOS DÍAS, DULCE DONCELLA. ESTÁIS HERIDA.
HERIDA ESTOY, MI SEÑOR, MAS YA NO SOY DONCELLA.
NECESITÁIS AYUDA.
Métodos de caza:
Las mejores presas son los engendros jóvenes.

NO SOY YO QUIÉN NECESITA AYUDA, MI SEÑOR, SINO MI HERMANA. EL OGRO QUE ME HIZO ESTO SE LA HA LLEVADO A SU CUEVA.
MI HERMANA ES CASI UNA NIÑA, PODEROSO SEÑOR...
¿DÓNDE ESTÁ ESE OGRO?
AL OTRO LADO DE LA CAÑADA. EN UNA CUEVA BAJO LA CASCADA.

En primer lugar, tras pasar entre cinco y diez años en un campo de estasis, suelen padecer desorientación en el plano temporal. Nuestro rival ha descubierto que liberarlos, en lo que para ellos es su futuro próximo, elimina y confunde las conexiones familiares y emocionales.

Los engendros jóvenes suelen estar confusos, y responden más fácilmente a los impulsos "buenos" o "nobles" que a los "malos". El cazador experimentado puede explotar esta tendencia.

¿POR QUÉ OS CUBRÍS EL ROSTRO, MI SEÑOR?
NO OS AGRADARÍA VERLO, DULCE DONCELLA.
VUESTRA HERMANA...
TAMBIÉN YO TUVE UNA HERMANA, BELLA Y SABIA. JURÉ VERLA CASADA ANTES DE MORIR.


¿LO HICÍSTEIS?
ESTUVE... FUERA, MUCHOS AÑOS. CUANDO... VOLVÍ, MI HERMANA ESTABA CASADA, SÍ...
...PERO NO CON EL HOMBRE QUE YO HABRÍA ELEGIDO. ¿QUÉ PASARÍA SI CONOCIÉRAMOS EL FUTURO?

En segundo lugar, y más importante, el joven engendro no sabe controlar sus habilidades... Algunas de ellas, sobre todo las relativas a la transmutación y la adecuación a la realidad, puede que nunca las domine por completo. Es cuestión de poder puro pero incontrolado, y el cazador inteligente sabrá convertir esto en una ventaja.

A medida que el engendro envejece se hace más astuto y despiadado. También gastan con más cautela su poder, mientras que los jóvenes engendros lo derrochan.

En tercer lugar, al destruir a un engendro joven, el cazador presta un gran servicio. Cada engendro es un oficial en potencia para el Ejército del Infierno. Descubrir y utilizar a un engendro requiere una gran inversión de tiempo y energía por parte del Malebolgia. Nunca ha creado más de uno cada cincuenta años, por lo general uno cada siglo.

Cuando su reserva de poder se agota, el engendro relegado a La Tierra vuelve al Noveno Nivel. Entonces, ha de enfrentarse a la Ordalía de la Carcasa Oscura.

NO ME DIJISTEIS VUESTRO NOMBRE, MI SEÑOR.
YA NO TENGO NOMBRE.
¡AHÍ, MI SEÑOR! EN ESA CUEVA TIENE EL OGRO A MI HERMANA. ES MUY FUERTE Y TEMIBLE...
TAMBIÉN YO SOY FUERTE Y TEMIBLE. AGUARDA AQUÍ.

Los que la superan, se convierten en oficiales del Ejército del Infierno. Los que fracasan, en comida para sus soldados. De cualquier manera, el Malebolgia siempre ve incrementado su poder.

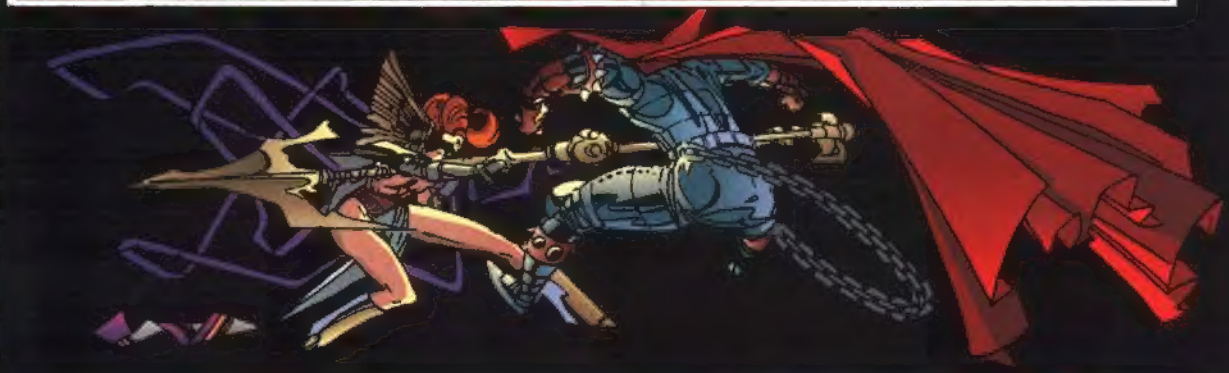
Algunos engendros viejos se vuelven seres desesperados al comprender lo que les aguarda cuando consuman su poder, y pueden hacer cualquier cosa para evitar la batalla o cualquier gasto de energía.

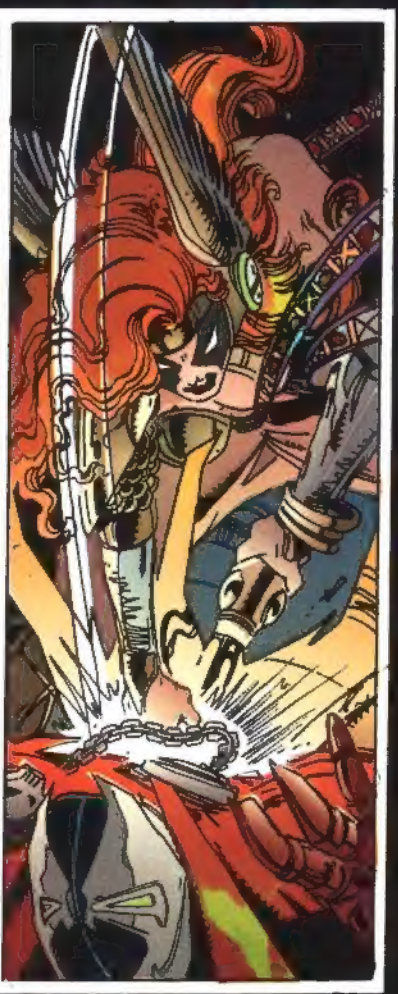
ENTRARÉ CON VOS. YO CONOZCO LOS SECRETOS DE LA CUEVA.
ESTÁ MUY OSCURO.
¡SOIS UN MAGO!
NO, BELLA DAMA. FUI UN HOMBRE, UN HOMBRE MALO... PERO, AHORA... NO SÉ QUÉ SOY.
MUY BIEN.
ESTA CUEVA... ¿HEMOS DE SEGUIR MUCHO MÁS?
METODOS DE CAZA:
Para cazar a un engendro, la cazadora ha de disponer de mucho tiempo, un arsenal completo y la voluntad de arriesgarse a un largo periodo de incomodidades.
La caza del engendro infernal no se parece a ninguna otra.
Es recomendable un acecho previo para conocer sus costumbres. Una vez alerta, el engendro es rápido e incansable.

Lo mejor es distraer al engendro.
OH, NO, CREO QUE YA HEMOS LLEGADO.
¿QUÉ MAGIA ES ÉSTA?
NO ES MAGIA, PEQUEÑO ENGENDRO.
Un ataque rápido suele acabar con él.

5:4:7:8

Aviso: en muchos engendros jóvenes, el caparazón es más astuto y cruel que el ocupante. Es algo que no hay que olvidar.





¿QUÉ... CLASE DE CRIATURA ERES?
ERES UN PEÓN MÁS QUE NUNCA LLEGARÁ A REINA.
ESTÁS EN EL EJÉRCITO. ¿NUNCA TE HAS PREGUNTADO CONTRA QUIÉN LUCHABAS?
POBRE ENGENDRO. NO ERES MUY LISTO, ¿EH?
¿QUÉ CLASE DE CRIATURA? Oh. POBRE ENGENDRO, TE HAN CAZADO...
YA NUNCA SERÁS CAPITÁN EN EL EJÉRCITO DEL MALEBOLGIA.
NO COMPRENDO...
CLICK
AAAA
AAAAAA

ARMAS:

Para debilitar y aguijonear a la criatura se pueden usar diversas armas: agujadores, pedreros, mutilares y estrellas matutinas entre otras, según las preferencias de la cazadora (ver sección XIII, "ARMAS", capítulos 97-104).

Pero, el arma más importante, aquella sin la cuál herir a un engendro no es sólo estúpido, sino inútil y virtualmente suicida, es la lanza.

El caparazón del engendro crea una interferencia que impide que la lanza se active. Hay que estar cerca de él antes de activarla.

Una vez activada, crea una resonancia dimensional que hará salir al engendro de este nivel de la existencia como el pus de un grano.

Si el caparazón queda atrás en ese momento, estará debilitado y será fácil eliminarlo.
Después, sólo queda recoger el trofeo y recibir las alabanzas y la admiración de las demás cazadoras.
AAAAGH!
800 años después...

¡EH, AMIGO!
UHN ..
TIENES MAL DESPERTAR, ¿EH? SE NOTA
PENSÉ QUE QUERRÍAS SABERLO. LA PASMA PASÓ OTRA VEZ POR AQUÍ ESTA MAÑANA. PREGUNTABAN SI HABÍAMOS VISTO A UN TÍO CON CAPA
LLEVABAN UN DIBUJO DE ÉSOS, YA SABES UN RETRATO ROBOT.
MUY BUENO, POR CIERTO

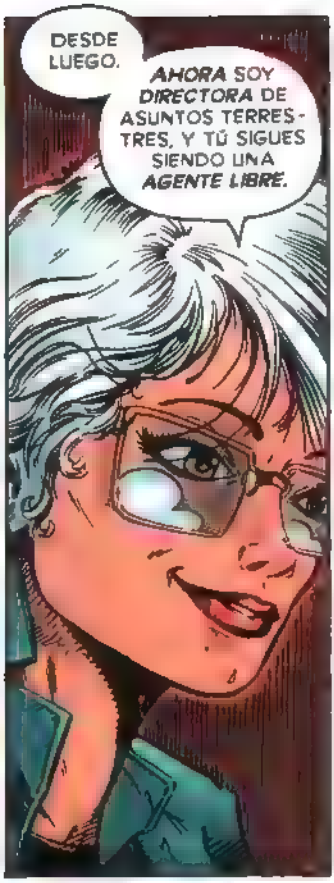
¿QUÉ LES HABÉIS DICHO?
A VER... YO, QUE NO HABÍA VISTO NADA. JIMMY, QUE NO HABÍA VISTO NADA. SHERLOCK ERUCTÓ E HIZO COMO SI FUERA A VOMITAR.
TRICKY DICK LES DIJO QUE TE HABÍA VISTO, Y QUE POR UN DÓLAR LES DIRÍA DÓNDE. LE DIERON UN DÓLAR, Y LES DIJO QUE TE VE VOLAR SOBRE LA CIUDAD TODAS LAS MAÑANAS, EN UN CADILLAC ROSA GIGANTE CON UN GORILA VERDE.
LES DIJO QUE CREE QUE ANIDAS EN EL EDIFICIO CHRYSLER.
¡QUÉ TÍO ESE DICKY, ¿VERDAD?! SI SE PRESENTA DE NUEVO LO VOTARÉ, CON WATERGATE O SIN ÉL.
GRACIAS. ¿CREÉIS QUE VOLVERÁN?
ELLOS VOLVERÁN. Y NOSOTROS TE VOLVEREMOS A ENCUBRIR.
¿CÓMO PUEDO DEVOLVEROS EL FAVOR?
¿CON LO QUE LE HIZO LA PASMA A JOEY? ¿CON LO QUE LE HIZO LA MAFIA A FREDDY? FASTIDIÁNDOLOS CUANTO PUEDAS
¡EH, NO HAY DE QUÉ!
SPAWN N 5

¡EH! JACK, MUCHACHO, NO TAN DEPRISA. HACE TIEMPO QUE NO NOS HACEN UNA OFERTA ASÍ.
OYE... ¿QUÉ TAL SI CREAS UNA CAJA DE VINO STRAWBERRY RIPPLE? CON ESO SALDARÍAS LA DEUDA
NO CREO QUE...
SÓLO TIENES QUE CERRAR LOS OJOS Y CONCENTRARTE, HIJO.
SIÉNTELO EN TU INTERIOR
NO, ASÍ NO. ASÍ SÓLO LOGRARÁS BAJAR TUS NIVELES DE ENERGÍA.
8:0:3:1
¡FUNCIONA!
¡PUES CLARO!
EL TRUCO ESTÁ EN SACAR LA ENERGÍA DE TU TRAJE. ES UN PARÁSITO NEURONAL. AUNQUE NO QUIERE DECIR QUE NO PUEDAS SACARLE UN POCO DE ENERGÍA A CAMBIO...

HAY A QUIEN LE ENCANTA EL *CHAUTEU LAFITE*, EL *MOUTON ROTHSCHILD* Y COSAS FINAS DE ÉSAS. PERO, PARA MÍ, NADA SE PUEDE *COMPARAR* CON UN BUEN *STRAWBERRY RIPPLE DEL 89*.
EH, CHICO.. ¿ESTÁS *BIEN*?
¿PERDÓN? SÍ, *GRACIAS*, SEÑOR...
CONDE. CONDE *NICHOLAS CAGLIOSTRO*.
A TU *SERVICIO*, *SIMMONS*.
¡EH, *ELVI* EN EL NOTICIAS DICEN QUE TE HAS VUELTO A *CASAR*.
¿YO? QUÉ VA.
¿CÓMO ME HAS LLAMADO?

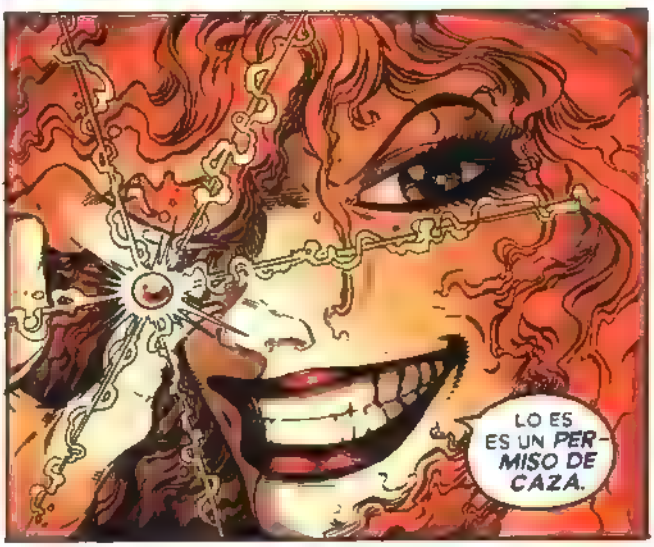
¿PUEDO VER A LA SRTA GABRIELLE?
¿TIENE USTED UNA CITA?
NO NECESITO CITA
DÍGALE QUE ANGELA QUIERE VERLA.
DICE QUE PASE DIRECTAMENTE

ANGELA
HOLA, GABRIELLE.
ESTÁS *ESTUPENDA.*
ESTOY CASI *IGUAL* QUE LA ÚLTIMA VEZ. CUANDO ME *DESCRIBISTE* COMO *UNA BURÓCRATA PALIDUCHA Y ENANA, OBSESIONADA POR EL PAPELEO Y POR LOS DETALLES, SIN PERSPECTIVAS DE PROMOCIÓN .*
¿*ESO* DIJE?


DESDE LUEGO.
AHORA SOY *DIRECTORA* DE ASUNTOS TERRESTRES, Y TÚ SIGUES SIENDO UNA *AGENTE LIBRE.*

SOY *RESPONSABLE* DE ESTE MUNDO, DESDE QUE A *RAPHAELA* LA LLAMARON DESDE *ARRIBA.*
LO SÉ
Y ESTOY MUY *OCUPADA*, ASÍ QUE SI CREES QUE VOY A DEJAR QUE ME *COMPLIQUES* AÚN MÁS EL TRABAJO, ESTÁS MUY *EQUIVOCADA.*
OH. PUES ES *EXACTAMENTE* LO QUE CREO

MÁS VALE QUE SEA *BUENO.*


LO ES ES UN *PERMISO DE CAZA.*

POR ÚLTIMA VEZ: ¿CÓMO SABES QUE SOY AL SIMMONS?
¡VAYA! ERES UN BUEN CHICO, PERO NO MUY LISTO, ¿VERDAD?
MIRA, LO SABÍA TODO SOBRE TU TRAJE. NO TE DISTE CUENTA.
TAMBIÉN SABÍA LO DEL MALEBOLGIA...
¿EL QUÉ?
EL TIPO CON EL QUE HICISTE EL TRATO. YA SABES. DEVUÉLVEME A MI ESPOSA Y TE SERVIRÉ ETERNAMENTE.
BIEN, NADA DE TONTERÍAS COMO ACECHAR O SEGUIR PISTAS TONTAS
NO TE PUEDO IMPEDIR CAZAR, PERO QUE SEA UNA CAZA RÁPIDA Y LIMPIA.
YA VEO.
GUARDA ESO, ANGELA.
SÍ, DICEN QUE HA APARECIDO UN NUEVO ENGENDRO. NO ES LA MAYOR DE MIS PRIORIDADES, PERO...

YA VEO. ASÍ QUE SABES QUE HICE UN TRATO CON EL DIABLO.
HICISTE UN TRATO CON EL DIABLO, ¿EH? ¿Y NUNCA TE HAS PARADO A PREGUNTARTE CON CUÁL?
¿CON CUÁL? SÓLO HAY UNO. EL DIABLO.
NO ENTIENDES NADA.
MIRA, CHICO, LA MITAD DE LOS TIPOS DE ESTE CALLEJÓN HICIERON UN TRATO CON UN DIABLO.
SUS DIABLOS LES DIERON PODER Y RIQUEZA, AMOR Y FAMA LUEGO, COBRARON, Y AHORA TIENEN QUE SER VAGABUNDOS EN CALLEJONES POR LOS PRÓXIMOS TROPECIENTOSMIL AÑOS
HAY MUCHAS COSAS QUE NO ENTIENDES SOBRE LO QUE TE HA SUCEDIDO
DISCULPA, ¿PODEMOS HABLAR?

¿EH? ¿QUIÉN ERES?

ME LLAMAN ANGELA.

MIRA, ANGELA... PERDONA, PERO ESTOY MUY OCUPADO. TENGO MUCHAS COSAS EN LA CABEZA.

LO SÉ. POR ESO ME HE PODIDO *ACERCAR* TANTO.

¡EH, GUAPA! NO QUIERO HACERTE DAÑO.

LO SÉ. YO A TI *TAMPOCO.* SÓLO QUIERO *DESTRUIRTE.*

POR FAVOR, NO PUEDO...
POR FAVOR...
UAUH.

¡EY! MUY BIEN, AL. NO SE VE A MENUDO DESPEGAR UN ÁNGEL COMO SI FUERA UN MURCIÉLAGO DEL INFIERNO. ¡JE, JE...!
¿ERA UN ÁNGEL? ¡PERO, SI TRATÓ DE MATARME...!
YA TE DIJE QUE HAY MUCHAS COSAS QUE NO SABES.
SE LE CAYÓ ESTO.
¡DÉJALO, NO LO TOQUES!
PERO, ¿QUÉ ES? ¿QUÉ HACE?
TIENE UNA ESPECIE DE BOTÓN...
CLICK
¡DIJE QUE NO!!

COMO DIJE, UN BUEN CHICO, PERO NO MUY LISTO.
¡EH, MUCHACHOS! YO ME ABRO.
LÁSTIMA. SIMMONS TENÍA POTENCIAL. PODRÍA HABER SIDO EL QUE...
NEXT
DAVE "CEREBUS" SIM

SPAWN MAILBOX

Francisco Pérez Navarro

Este mes hay que dejarse de florituras y apretar el contenido, pues las páginas de historieta y publicidad apenas dejan espacio para esta sección. No obstante, para aquellos que suelen pasar por alto los títulos de crédito suponiendo que siempre son iguales, hay que avisarles de que llevamos dos meses con "guionistas invitados": Alan Moore en el nº 8, y Neil Gaiman en éste, a los que todavía faltan por añadirse Dave Sim -creador del mítico Cerebus- y el mismísimo Frank Miller. Todos dando su visión de Spawn, presentando diversos aspectos y distintas historias sobre el personaje, que difícilmente -salta a la vista- hubieran podido surgir de la mente de Todd McFarlane. Ya profundizaremos en el tema en otro momento, pues hay que dejar el máximo espacio -aunque sea poco- para vuestras cartas.

FCO. JAVIER PASCUAL IZUEL (Zaragoza)

"Primero, decir que no saludo a nadie porque todavía no sé a quién dirigir esta carta, pero eso no es lo importante. Lo importante es que, por fin, una editorial se dedica a tomar las riendas de Image. (...) Ganas tenía de tener el nº 1 de Spawn, sin tener que utilizar el diccionario constantemente, y así disfrutar de MacFarlane en todo su 'esplendor'. ¿Cuándo podremos disfrutar también de Moore, Gaiman, Miller y Morrison y en qué apartados?" **Bueno, ya lo estás viendo... Espera, espera un momento, ¿Morrison? ¿Grant Morrison? No, no, te sobra Morrison y te falta Dave Sim.** *"Sería perfecto un número con guión de Moore y dibujo de Miller, o guión y dibujo del mismo Miller, o... También tengo ganas de conocer a Violator. Espero que se salga de la norma del típico villano, eterno enemigo de turno del eterno superhéroe de turno. Sólo el nombre es un pelín 'fuerte', ya veremos."* **Ya has visto a Violator, y ya has visto que puede ser muchas cosas menos "típico"... y menos "eso" que podías pensar por el nombre. Aquí, lo de "violación" no va en términos sexuales.** *"(...) Ahora, una tanda de preguntillas que me vienen a la cabeza. La primera: me gustaría saber cuál es la colección de la que se encarga Silvestri, uno de mis preferidos."* **Cyber Force es tu título... y supongo que ya lo habrás visto en los quioscos, ¿no?**

"He visto que Youngblood y Spawn están situados en el mismo contexto. ¿Ocurrirá igual con el resto de colecciones?" **Comparten el mismo "universo", sí... pero con la multiplicación de colecciones, con algunas situadas en el futuro, la coherencia a veces se resiente un tanto.** *"¿Han aparecido Especiales, cross-overs, Prestigios o Series Limitadas, al margen de la de Violator?"* **Pues sí, sí, sí y... y sí, también sí.** *"(...) Un saludo."*

JAVIER ROMERO CASTAÑO (MÁLAGA)

"Hola. En primer lugar quería felicitaros por el buen trabajo realizado en la portada del nº 1 de ***SPAWN.*** *Desde septiembre del 93 he conseguido algunos números en americano y he de decir que me ha sorprendido mucho que el español le dé mil vueltas en todo: en la calidad del material, en el diseño de las letras y en el precio. Los americanos me costaron 400 ptas. Ahí van algunas preguntas: 1ª).- ¿Ha salido algún número de Spawn anterior al 'uno'? Lo pregunto porque de Youngblood he comprado el 'cero', y me pregunto si también hay un 'cero' de Spawn."* **Pues no, no hay nº 0 de Spawn. En eso hay que reconocerle el mérito a McFarlane. Tenía muy claro lo que quería hacer y cómo quería hacerlo. Después han existido... ¡ejem!, digamos que "ciertos problemillas logísticos", y resulta que los nºs 24 y 25 han aparecido antes que los nºs 19 y 20, pero... en fin, todavía falta mucho para llegar a eso.**

"2ª).- Editaréis Bloodwulf, de Rob Liefeld? Creo que se llama así. Leí un capítulo en Darkest Image." **Y podías haber leído hasta dos... pero eso es todo. Ahí quedó la cosa, así que es difícil editar una colección que no existe. De todas formas, Bloodwulf era la parodia "liefeldiana" del Lobo de D.C. Comics, que a su vez es parodia del Lobezno de Marvel, que a su vez... ¡vamos, que no te has perdido demasiado!** *"Bueno, me despido. Adiós y gracias por editar estas colecciones."*

Pues adiós, y gracias a vosotros por leerlas.

Isabel Baena (San Fernando, Cádiz)